

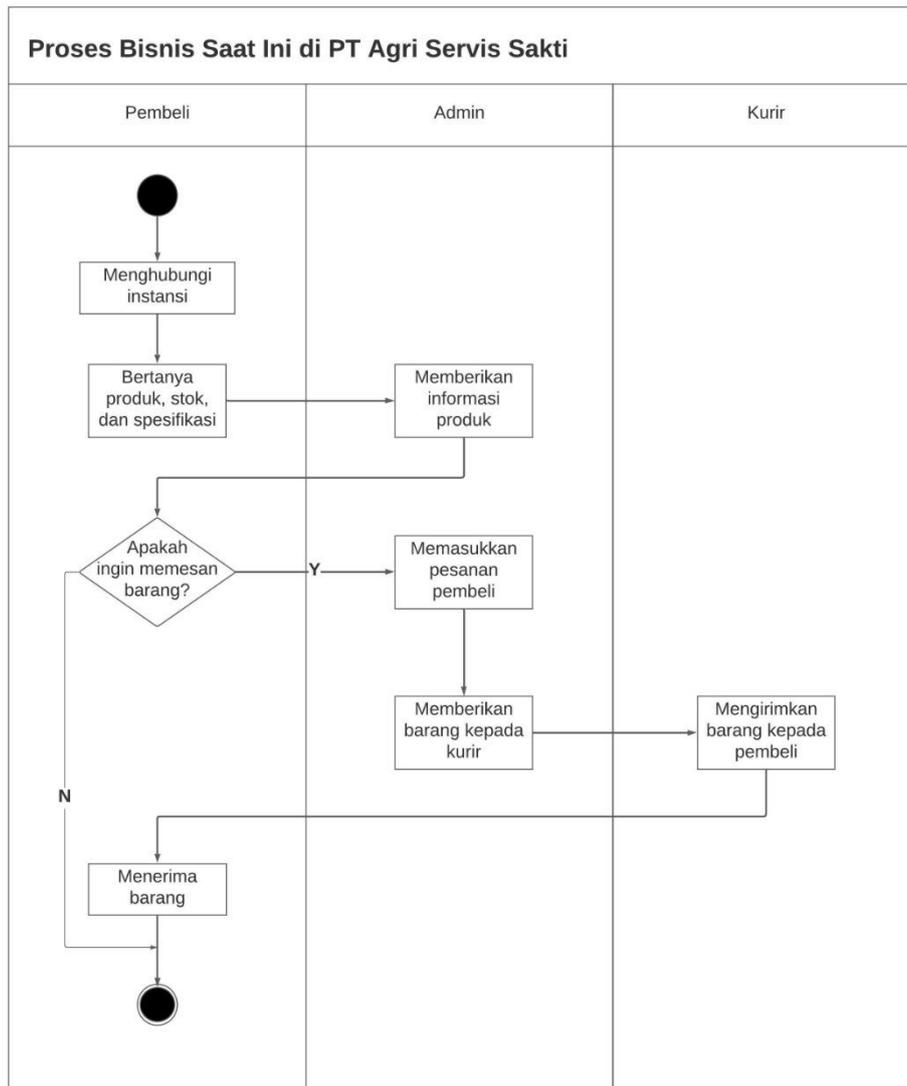
# BAB 3

## MODEL SISTEM

### 3.1. Proses Bisnis

#### 3.1.1. Proses Bisnis Saat Ini

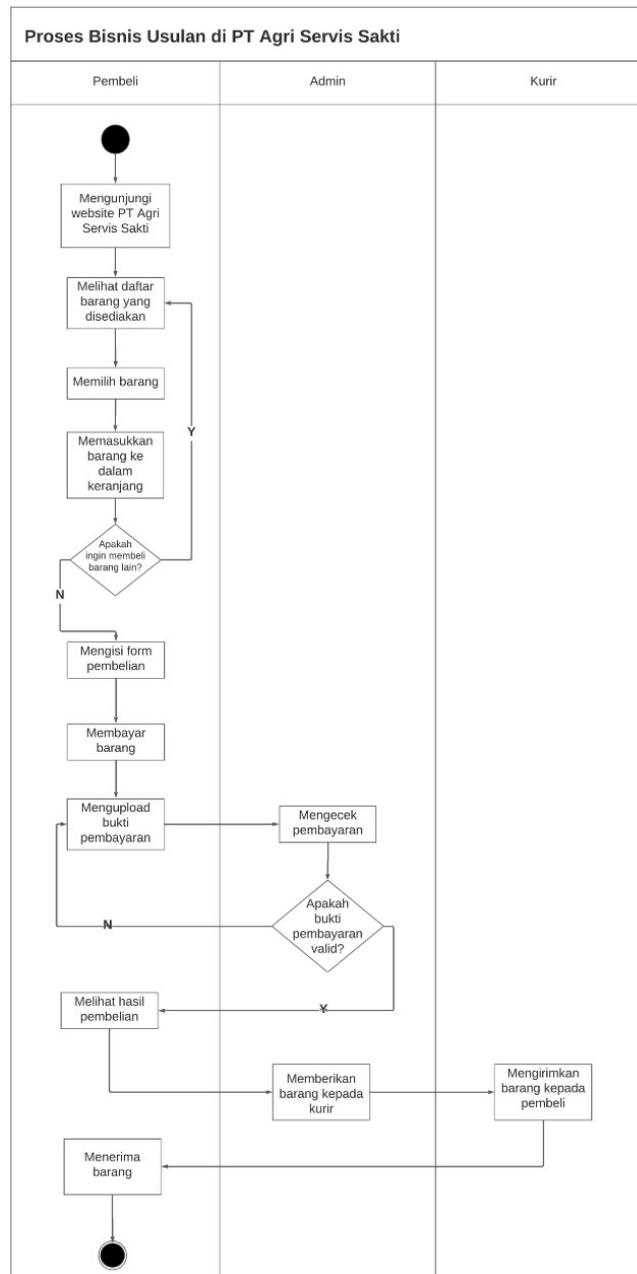
Pada subbab ini, dijelaskan bagaimana sebuah proses bisnis dari permasalahan yang akan diatasi di PT Agri Servis Sakti, sesuai dengan keadaan sebelum solusi yang ditawarkan diimplementasikan seperti pada *Gambar 3. 1 Proses Bisnis Saat Ini* di bawah ini.



Gambar 3. 1 Proses Bisnis Saat Ini

### 3.1.2. Proses Bisnis Usulan

Pada subbab ini menjelaskan usulan proses bisnis yang kemudian akan diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan di PT Agri Servis Sakti. Untuk memperjelas proses bisnis usulan yang akan dipakai, bisa dilihat pada *Gambar 3. 2 Proses Bisnis Usulan* di bawah ini.



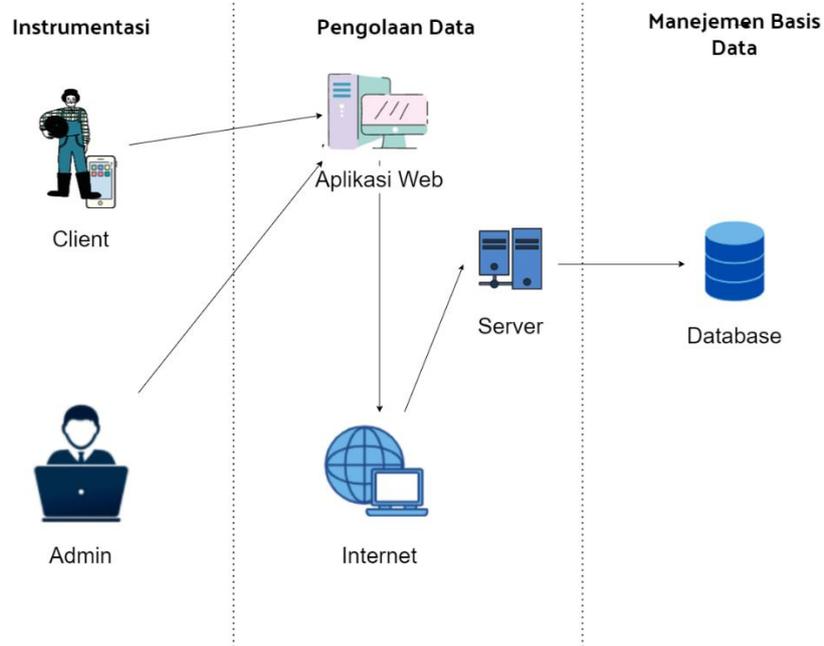
Gambar 3. 2 Proses Bisnis Usulan

### 3.2. Arsitektur dan Desain Usulan

Pada subbab ini menjelaskan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan sistem yang diusulkan dimulai dari Arsitektur Sistem, *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

### 3.2.1. Arsitektur Sistem

Pada subbab ini, menjelaskan gambaran umum dari Arsitektur Sistem yang diusulkan. Gambar 3. 3 Gambar Arsitektur Sistem di bawah ini menjelaskan kebutuhan *Internet*, *Server*, *Database*, *Hardware* dan *Software* yang terhubung dengan sistem yang diusulkan seperti ini.



Gambar 3. 3 Gambar Arsitektur Sistem

- Sebuah sistem yang di bangun adalah sistem informasi yang dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan *internet* dengan konektivitas yang memenuhi standar.
- Client* dan *Admin* mempunyai kemampuan untuk melakukan proses sendiri, admin ataupun client mengakses aplikasi web yang membutuhkan jaringan internet untuk meminta suatu data ke *server*, *server* akan segera menanggapi dengan memberikan data yang diminta setelah melakukan pengambilan data dalam database. Setelah data diterima *client* ataupun admin dapat melakukan pemrosesan, di sini admin merupakan pegawai PT Agri Servis Sakti.

### 3.2.2. Use Case Diagram

Pada sub subbab ini, menjelaskan tentang fitur-fitur yang terdapat dalam Sistem yang diusulkan dan disertasi dengan keterkaitan dengan aktor yang menjalankan fitur tersebut. Secara umum, penyusunan use case diagram melalui beberapa tahapan, seperti:

- Definisi Aktor

Tabel 3. 1 Tabel Definisi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi

1	<i>Admin</i>	Admin Gudang adalah orang yang bertugas untuk menambahkan stok barang yang masuk dan juga mengawasi laporan keuangan yang ada di PT Agri Servis Sakti
2	<i>Client</i>	<i>Client</i> adalah orang yang dapat membeli maupun hanya mengunjungi <i>website</i> PT Agri Servis Sakti.
3	<i>Registered Client</i>	<i>Registered Client</i> adalah orang yang sudah melakukan registrasi dan dapat melakukan pembelian barang di <i>website</i> PT Agri Servis Sakti.
4	<i>Unregistered Client</i>	<i>Unregistered Client</i> adalah orang yang belum melakukan registrasi, namun bisa melihat daftar barang dan mengirimkan pesan kepada admin.

Pada *Tabel 3. 1 Tabel Definisi Aktor* diatas menjelaskan definisi dari aktor berupa penjelasan dan apa saja yang bisa dilakukan oleh aktor dalam penggunaan *website* ini.

b) Definisi *Use Case*

Tabel 3. 2 Tabel Definisi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi
1	Melihat Daftar Barang	Merupakan proses yang dilakukan oleh <i>Client</i> untuk mencari dan menemukan daftar tipe barang yang diinginkan.
2	Memasukkan barang ke dalam keranjang	Merupakan proses yang dilakukan <i>Client</i> memasukkan barang pesannya ke dalam keranjang belanjaan ( <i>cart</i> ).
3	Membayar Barang	Merupakan proses pembayaran barang oleh <i>Client</i> .
4	Melihat riwayat pembelian	Merupakan proses dimana <i>client</i> melihat barang apa saja yang telah dibeli.
5	Batalkan Pesanan	Merupakan proses dimana <i>client</i> membatalkan pesanan. Proses ini hanya bisa dilakukan jika barang yang dipesan belum dibayar.
6	Melihat detail pembelian	Merupakan proses dimana <i>client</i> melihat detail pembelian berupa barang apa saja yang dibeli dan kapan barang terakhir harus dibayar.

7	Memberikan pesan kepada admin	Merupakan proses dimana client dapat memberikan masukan ataupun pujian terhadap admin, guna untuk peningkatan kerja instansi kedepannya.
8	Menambahkan Daftar Barang	Merupakan proses penambahan data barang oleh Admin untuk dipilih oleh <i>Client</i> .
9	Mengubah Data Barang	Merupakan proses yang dilakukan oleh Admin ketika ada kesalahan saat melakukan kegiatan penambahan daftar barang beserta spesifikasinya.
10	Menghapus Data Barang	Merupakan proses yang dilakukan oleh Admin ketika barang yang dijual sudah tidak tersedia.
11	Mengecek Informasi Pembayaran	Merupakan proses yang dilakukan oleh Admin apakah <i>Client</i> sudah melakukan pembayaran atau belum.
12	Mencetak Data Pembelian	Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Admin ketika ingin mencetak data pembayaran yang telah dilakukan oleh <i>client</i> .
13	Melihat Pesan <i>Client</i>	Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Admin untuk melihat <i>feedback</i> dari client.

Pada Tabel 3. 2 Tabel Definisi Use Case di atas apa saja kegiatan yang dapat dilakukan oleh Admin dan *Client* di *website* PT Agri Servis beserta penjelasan dari setiap kegiatan yang dilakukan.

c) Skenario Use Case

Tabel 3. 3 Skenario Melihat Daftar Barang

Nama Use Case : Melihat Daftar Barang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
<i>Client</i> membuka halaman utama <i>website</i>	
	Menampilkan daftar barang yang tersedia
<i>Client</i> melihat daftar barang yang tersedia	
<b>Skenario Alternatif</b>	
<i>Client</i> masuk ke halaman utama <i>website</i>	

	Menampilkan daftar barang yang tersedia
Klik barang yang tersedia	
	Menampilkan informasi barang secara detail

Pada *Tabel 3. 3 Skenario Melihat Daftar Barang* diatas menjelaskan secara detail bagaimana *Client* dapat melihat daftar barang yang disediakan oleh admin.

Tabel 3. 4 Skenario Memasukkan Barang ke Dalam Keranjang

Nama <i>Use Case</i> : Memasukkan Barang ke Dalam Keranjang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
<i>Client</i> masuk ke halaman utama <i>website</i>	
	Menampilkan daftar barang yang tersedia
<i>Client</i> membeli barang yang tersedia dengan klik tombol "beli"	
	Menambahkan barang pembelian ke dalam cart
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada *Tabel 3. 4 Skenario* diatas menjelaskan secara detail bagaimana *Client* dapat membeli barang yang dibutuhkan.

Tabel 3. 5 Skenario Membayar Barang

Nama <i>Use Case</i> : Membayar Barang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
<i>Client</i> masuk ke halaman keranjang belanja	

	Menampilkan daftar barang yang dipilih
<i>Client</i> melakukan pembayaran barang	
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada Tabel 3. 5 Skenario Membayar Barang diatas menjelaskan secara detail bagaimana Client dapat membayar barang yang sudah dibeli.

Tabel 3. 6 Skenario Melihat Riwayat Pembelian

Nama <i>Use Case</i> : Melihat Riwayat Pembelian	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
<i>Client</i> melakukan pembayaran	
	Menampilkan hasil pembayaran barang yang dibeli
<i>Client</i> melihat riwayat pembelian barang	
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada Tabel 3. 6 Skenario Melihat Riwayat Pembelian diatas menjelaskan secara detail bagaimana Client dapat melihat hasil pembayaran barangnya setelah melakukan pembayaran.

Tabel 3. 7 Skenario Melihat Detail Pembelian

Nama <i>Use Case</i> : Melihat Detail Pembelian	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Client masuk ke halaman riwayat pembelian	
	Menampilkan daftar barang dibeli
Client melihat detail pembelian barang	

<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada Tabel 3. 7 Skenario Melihat Detail Pembelian diatas menjelaskan secara detail bagaimana Client melihat daftar barang yang sudah dibeli, baik barang itu sudah dibayar maupun belum.

Tabel 3. 8 Skenario Membatalkan Pesanan

Nama <i>Use Case</i> : Membatalkan Pesanan	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Client masuk ke halaman riwayat pembelian	
	Menampilkan daftar barang dibeli
Client memabatalkan pesanan yang belum dibayar	
	Menghapus pesanan user dari database
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada *Tabel 3. 8 Skenario Membatalkan Pesanan* diatas menjelaskan secara detail bagaimana Client melihat daftar barang yang sudah dibeli, baik barang itu sudah dibayar maupun belum.

Tabel 3. 9 Skenario Memberikan Pesan kepada Admin

Nama <i>Use Case</i> : Memberikan Pesan kepada Admin	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
<i>Client</i> mengunjungi halaman pesan user	
	Menampilkan form pesan user
Mengisi form pesan user	
	Menyimpan ke dalam database
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada *Tabel 3. 9 Skenario Memberikan Pesan kepada Admin* diatas menjelaskan secara detail bagaimana Client memberikan komentar berupa masukan maupun pujian kepada admin.

Tabel 3. 10 Skenario Menambahkan Barang

Nama <i>Use Case</i> : Menambahkan Barang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halaman utama admin	
	Menampilkan daftar barang yang kosong
Admin menambahkan daftar barang baru	
	Menyimpan daftar barang ke dalam database
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada Tabel 3. 10 Skenario Menambahkan Barang diatas menjelaskan secara detail bagaimana Admin dapat menambahkan daftar barang baru yang nantinya akan dilihat oleh *Client*.

Tabel 3. 11 Skenario Mengubah Data Barang

Nama <i>Use Case</i> : Mengubah Data Barang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halaman utama admin	
	Menampilkan daftar barang
Admin memilih daftar barang yang ingin diubah	
Admin mengubah data barang	
	Menyimpan data barang yang telah diubah ke dalam database
<b>Skenario Alternatif</b>	
-	-

Pada Tabel 3. 11 Skenario Mengubah Data Barang diatas menjelaskan secara detail bagaimana Admin dapat mengubah data barang jika ada kesalahan input.

Tabel 3. 12 Skenario Melihat Informasi Pembelian

Nama <i>Use Case</i> : Melihat Informasi Pembelian	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halaman pembelian	
	Menampilkan daftar pembelian
Admin melihat daftar pembelian apakah sudah mengirim bukti pembayaran	
Admin menerima pembayaran	
<b>Skenario Alternatif</b>	
Admin masuk ke dalam halaman pembelian	
	Menampilkan daftar pembelian
Admin melihat daftar pembelian apakah sudah mengirim bukti pembayaran	
Admin melihat bukti pembayaran yang tidak valid	
Admin menolak pembayaran	

Pada Tabel 3. 12 Skenario Melihat Informasi Pembelian diatas menjelaskan secara detail bagaimana Admin mengecek pembayaran barang yang dilakukan oleh Client.

Tabel 3. 13 Skenario Menghapus Barang

Nama <i>Use Case</i> : Menghapus Barang	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halam utama admin	
	Menampilkan daftar barang

Admin memilih daftar barang yang ingin dihapus	
	Melakukan validasi “ingin menghapus barang atau tidak?”
Admin memilih “iya”	
	Menghapus data barang dari database
<b>Skenario Alternatif</b>	
Admin masuk ke dalam halaman utama admin	
	Menampilkan daftar barang
Admin memilih daftar barang yang ingin dihapus	
	Melakukan validasi “ingin menghapus barang atau tidak?”
Admin tidak memilih “tidak”	
	Tidak ada perubahan data

Pada *Tabel 3. 13 Skenario Menghapus Barang* diatas menjelaskan secara detail bagaimana Admin dapat menghapus barang jika ada barang yang sudah tidak diperlukan lagi / sudah tidak bisa dibeli.

Tabel 3. 14 Mencetak Data Pembelian

Nama <i>Use Case</i> : Mencetak data pembelian	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halaman pembelian	
	Menampilkan daftar pembelian
Admin mencetak data pembelian	
	Mencetak data pembelian
Menerima data pembelian	
<b>Skenario Alternatif</b>	

-	-
---	---

Pada Tabel 3. 14 Mencetak Data Pembelian diatas menjelaskan secara detail bagaimana admin dapat melihat komentar dari client dan juga menghapus komentarnya.

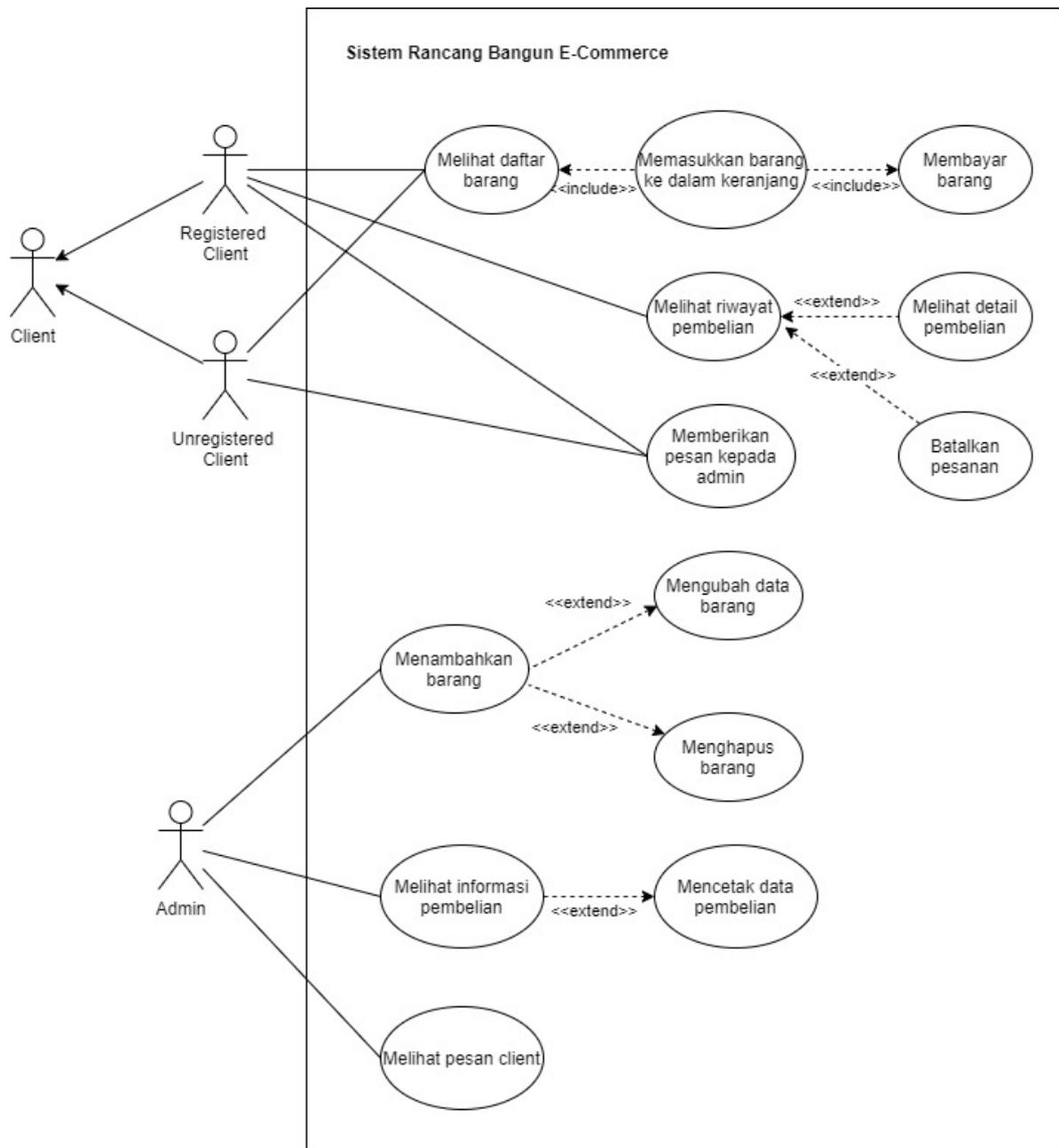
Tabel 3. 15 Skenario Melihat Pesan Client

Nama <i>Use Case</i> : Melihat Pesan Client	
Skenario :	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<b>Skenario Normal</b>	
Admin masuk ke dalam halaman komentar	
	Menampilkan komentar dari client
Admin melihat komentar dari user	
<b>Skenario Alternatif</b>	
Admin masuk ke dalam halaman komentar	
	Menampilkan komentar dari client
Admin melihat komentar dari user	
Admin menghapus komentar dari user	

Pada Tabel 3. 15 Skenario Melihat Pesan Client diatas menjelaskan secara detail bagaimana admin dapat melihat komentar dari client dan juga menghapus komentarnya.

#### d) *Use Case Diagram*

Pada bab ini menjelaskan fitur yang dapat digunakan oleh *Client* dan juga Admin. Dimana *Client* dapat melihat daftar barang, memilih barang, membeli barang, dll. Admin dapat menambahkan daftar barang, mengubah daftar barang, menghapus data barang. Untuk informasi lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 3. 4 *Diagram Use Case* Sistem Rancang Bangun *E-Commerce* di bawah ini.



Gambar 3. 4 Diagram Use Case Sistem Rancang Bangun E-Commerce

### 3.2.3. Activity Diagram

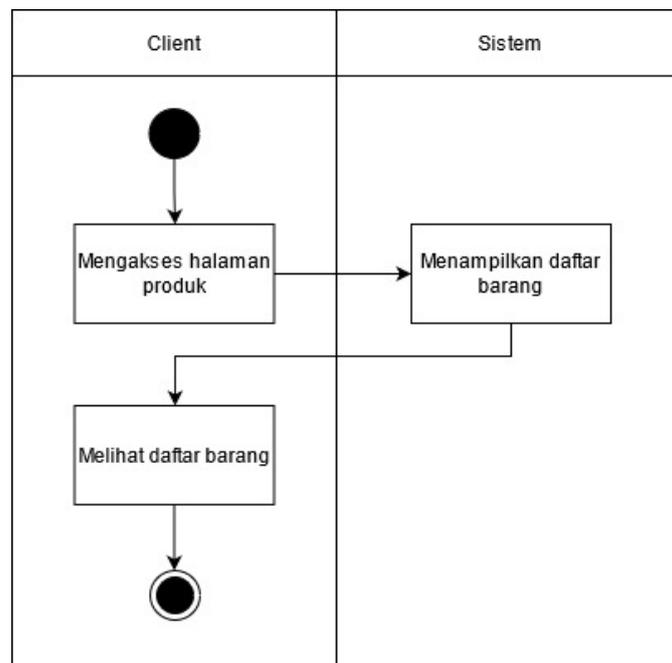
Dalam menggambarkan aktivitas dari sistem atau proses yang dilakukan dibutuhkan suatu activity diagram. Dalam activity diagram yang terlibat adalah antara *user*, sistem, dan admin. Terdapat beberapa aktivitas yang akan digambarkan seperti berikut.

### 3.2.3.1. Activity Diagram User

Activity diagram user ini memiliki aktor yaitu *user* yang memiliki fitur produk, info perusahaan (tentang kami & kontak kami) dan keranjang, sistem yang digambarkan pada subbab 3.2.3.1.1 dan 3.2.3.1.2 dibawah ini.

#### 3.2.3.1.1. Activity Diagram Melihat Daftar Barang

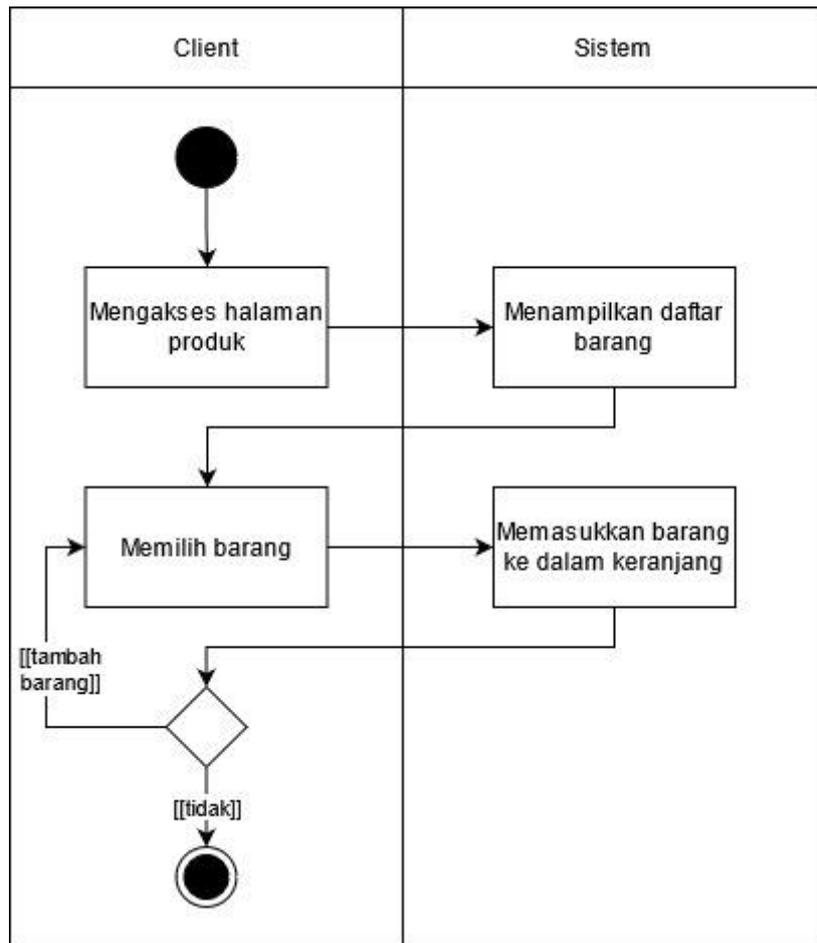
Activity Diagram Melihat Daftar Barang ini client dapat melihat daftar barang yang disediakan oleh admin. Untuk informasi lebih jelas bisa melihat Gambar 3. 5 Activity Diagram Melihat Daftar Barang di bawah ini.



Gambar 3. 5 Activity Diagram Melihat Daftar Barang

#### 3.2.3.1.2. Activity Diagram Memasukkan Barang ke Dalam Keranjang

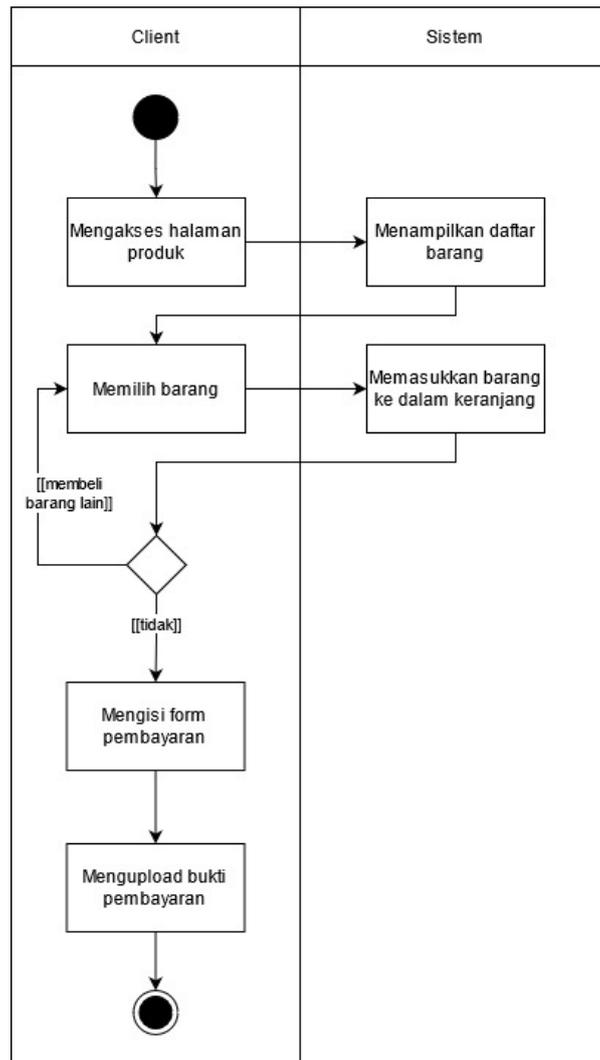
Activity Diagram ini dijelaskan bahwa *client* dapat memasukkan barang yang ingin dibeli ke dalam keranjang (*whislist*). Untuk informasi lebih jelas dapat melihat Gambar 3. 6 Activity Diagram Memasukkan Barang ke Dalam Keranjang di bawah ini.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Memasukkan Barang ke Dalam Keranjang

### 3.2.3.1.3. Activity Diagram Membayar Barang

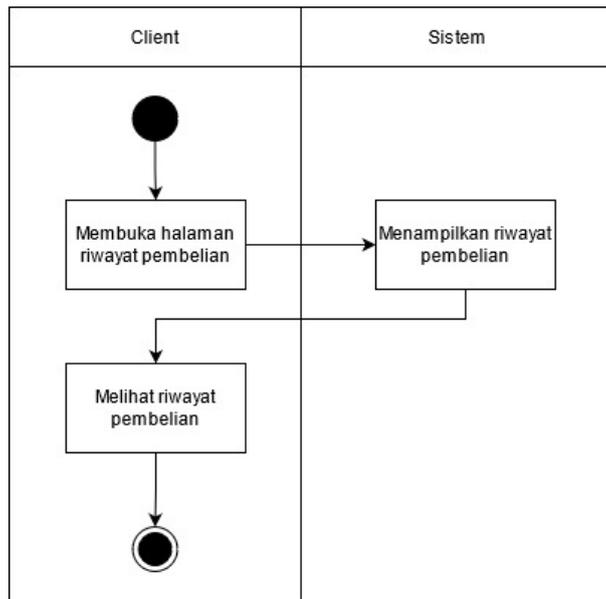
Activity Diagram ini menjelaskan bagaimana alur *client* untuk melakukan pembayaran. *Client* diharuskan untuk mengisi form dan mengupload bukti pembayaran untuk melakukan transaksi. Untuk informasi lebih lengkap lihat Gambar 3. 7 Activity Diagram Membayar Barang di bawah.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Membayar Barang

#### 3.2.3.1.4. Activity Diagram Melihat Riwayat Pembelian

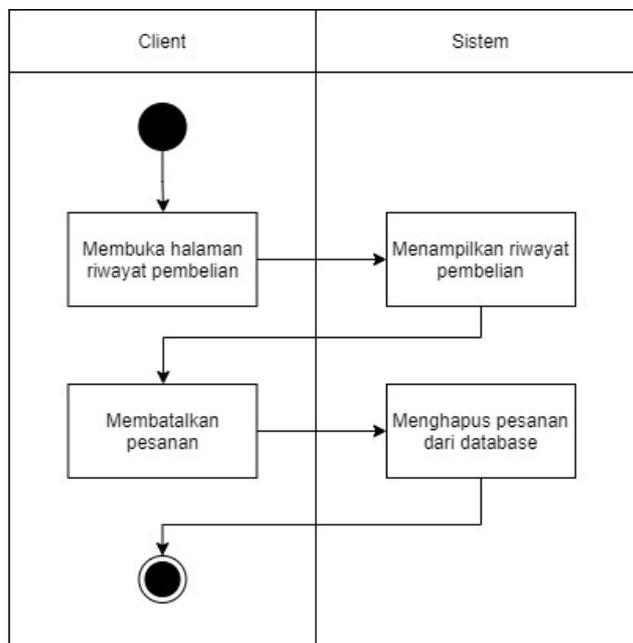
Activity Diagram di bawah ini menjelaskan bagaimana *client* dapat melihat hasil transaksi yang telah dilakukan atau riwayat pembeliannya. Untuk informasi lebih lengkap lihat Gambar 3. 8 Activity Diagram Melihat Riwayat Pembelian di bawah ini.



Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Melihat Riwayat Pembelian

### 3.2.3.1.5. *Activity Diagram* Batalkan Pesanan

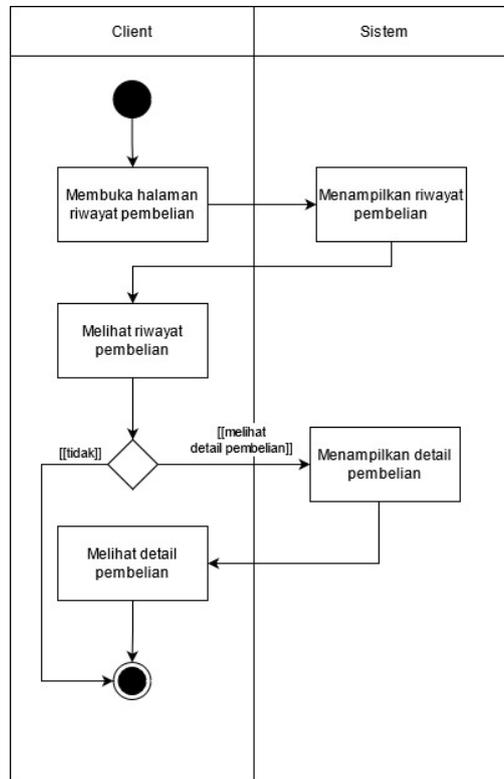
*Activity diagram* di bawah ini menjelaskan bagaimana cara *client* membatalkan pesanan. *Client* hanya bisa membatalkan pesanan jika barang belum dibayar. Untuk informasi lebih lengkap lihat Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Membatalkan Pesanan di bawah ini.



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Membatalkan Pesanan

### 3.2.3.1.6. Activity Diagram Melihat Detail Pembelian

Activity diagram di bawah ini menjelaskan bagaimana cara *client* untuk melihat detail pembelian yang telah dibayar maupun belum. Untuk informasi lebih lengkap lihat Gambar 3.10 Activity Diagram Melihat Detail Pembelian di bawah ini.

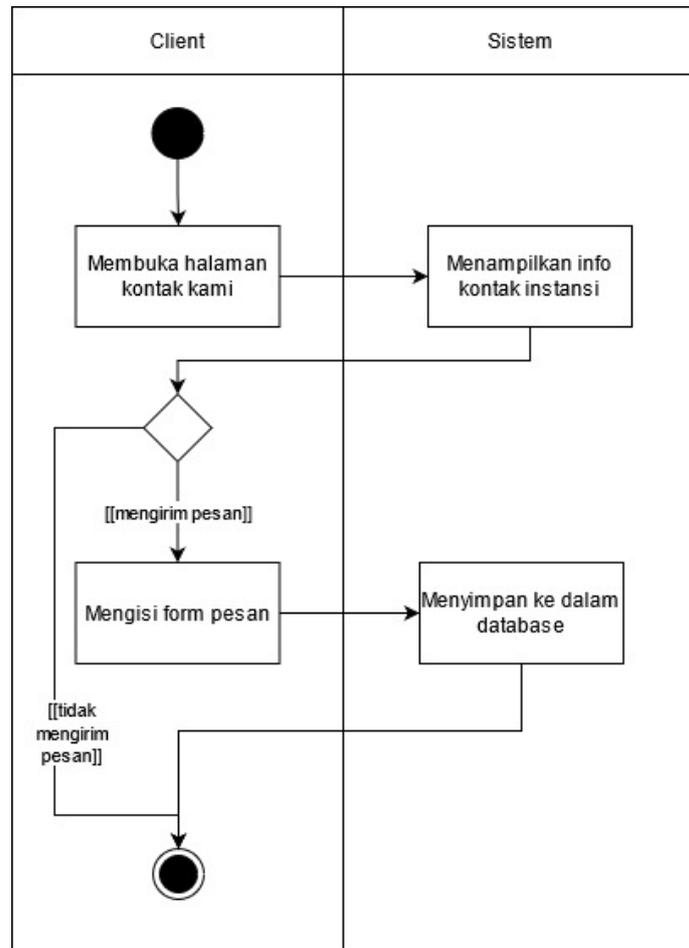


Gambar 3.10 Activity Diagram Melihat Detail Pembelian

### 3.2.3.1.7. Activity Diagram Memberikan Pesan kepada Admin

Activity Diagram Memberikan Pesan kepada Admin ini yaitu user dapat melihat tentang kontak instansi dan dapat melakukan kirim pesan kepada PT Agri Servis Sakti seperti

yang dijelaskan pada Gambar 3. 11 Activity Diagram Memberikan Pesan kepada Admin di bawah ini.



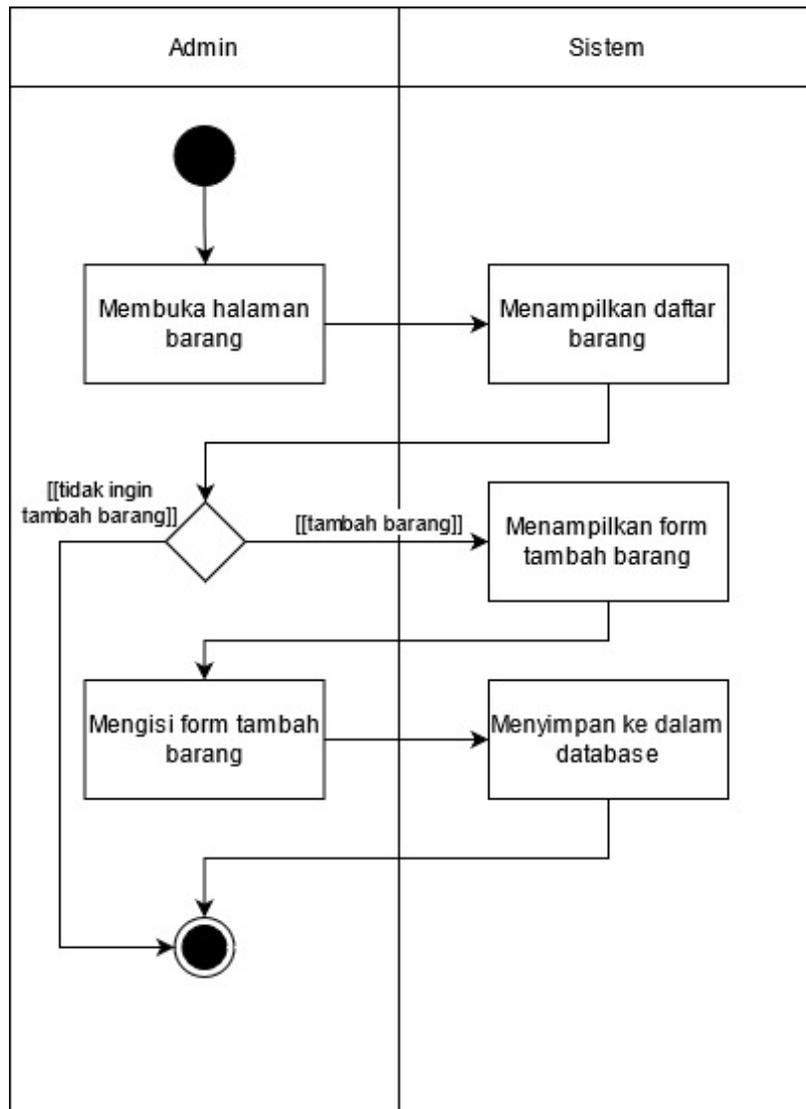
Gambar 3. 11 Activity Diagram Memberikan Pesan kepada Admin

### 3.2.3.2. Activity Diagram Admin

Activity Diagram Admin ini memiliki aktor yaitu admin yang memiliki fitur barang dan pembelian, sistem yang digambarkan pada beberapa subbab di bawah ini.

#### 3.2.3.2.1. Activity Diagram Menambahkan Barang

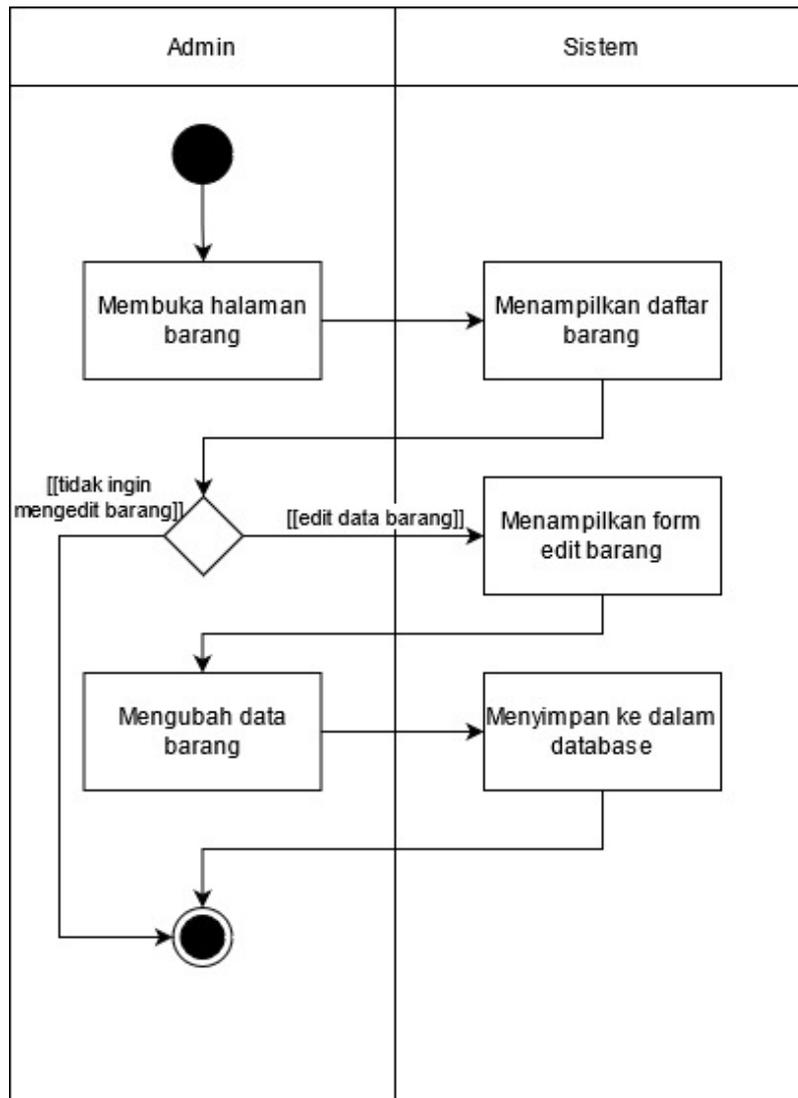
Activity Diagram Menambahkan Barang ini, *admin* dapat melihat data barang dan dapat melakukan tambah barang yang jelaskan pada Gambar 3. 12 Activity Diagram Tambah Barang di bawah ini.



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Tambah Barang

### 3.2.3.2.2. *Activity Diagram* Mengubah Data Barang

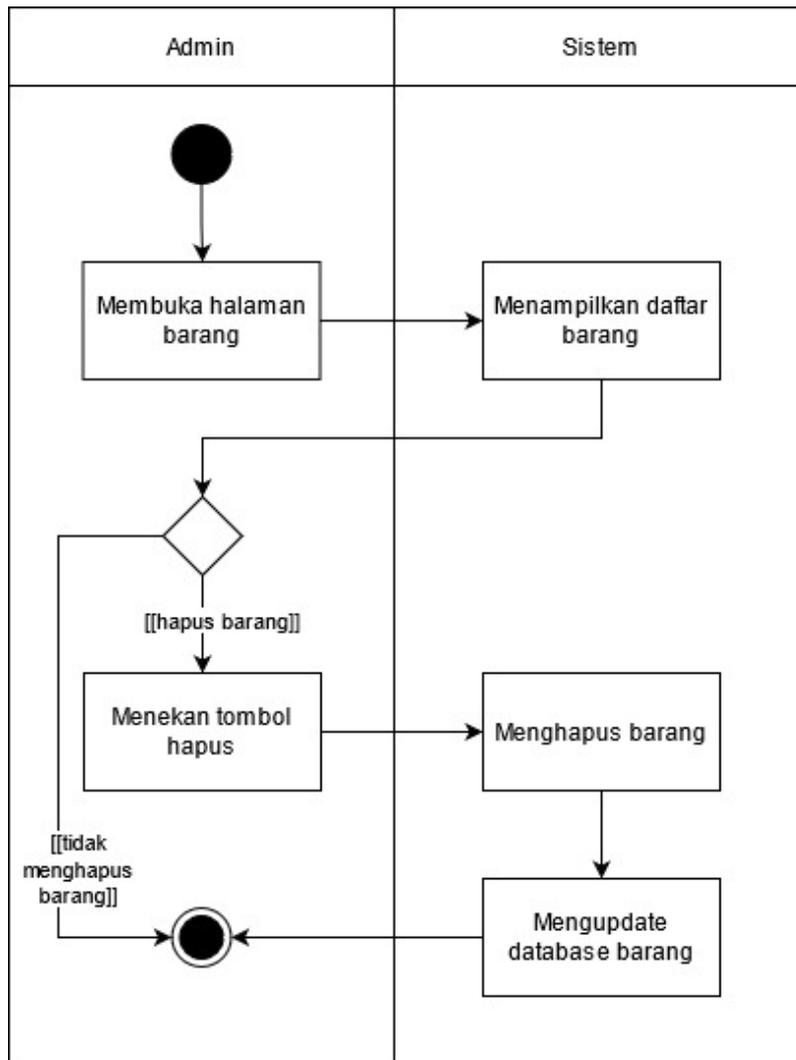
*Activity Diagram* di bawah ini menjelaskan bagaimana *admin* dapat mengubah data barang jika terjadi kesalahan input maupun perubahan data. Untuk memperjelas alurnya bisa dilihat pada Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Mengubah Data Barang di bawah.



Gambar 3. 13 Activity Diagram Mengubah Data Barang

### 3.2.3.2.3. Activity Diagram Menghapus Barang

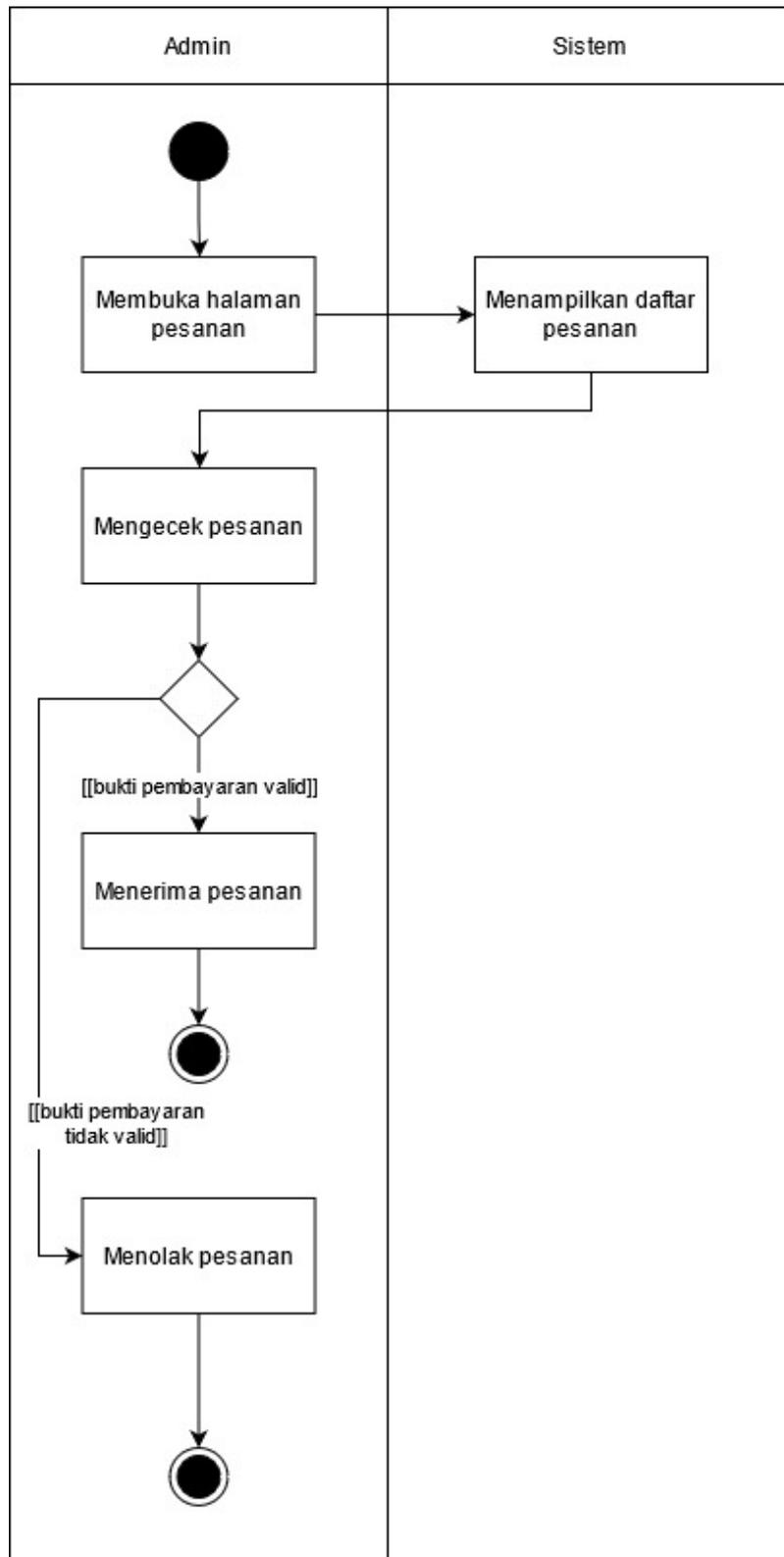
Activity Diagram Menghapus Barang di bawah ini menjelaskan bagaimana cara *admin* untuk menghapus barang jika ada barang yang dianggap sudah tidak layak jual atau kadaluarsa. Untuk memperjelas alurnya bisa melihat Gambar 3. 14 Activity Diagram Menghapus Barang di bawah ini.



Gambar 3. 14 *Activity Diagram* Menghapus Barang

#### 3.2.3.2.4. *Activity Diagram* Melihat Informasi Pembelian

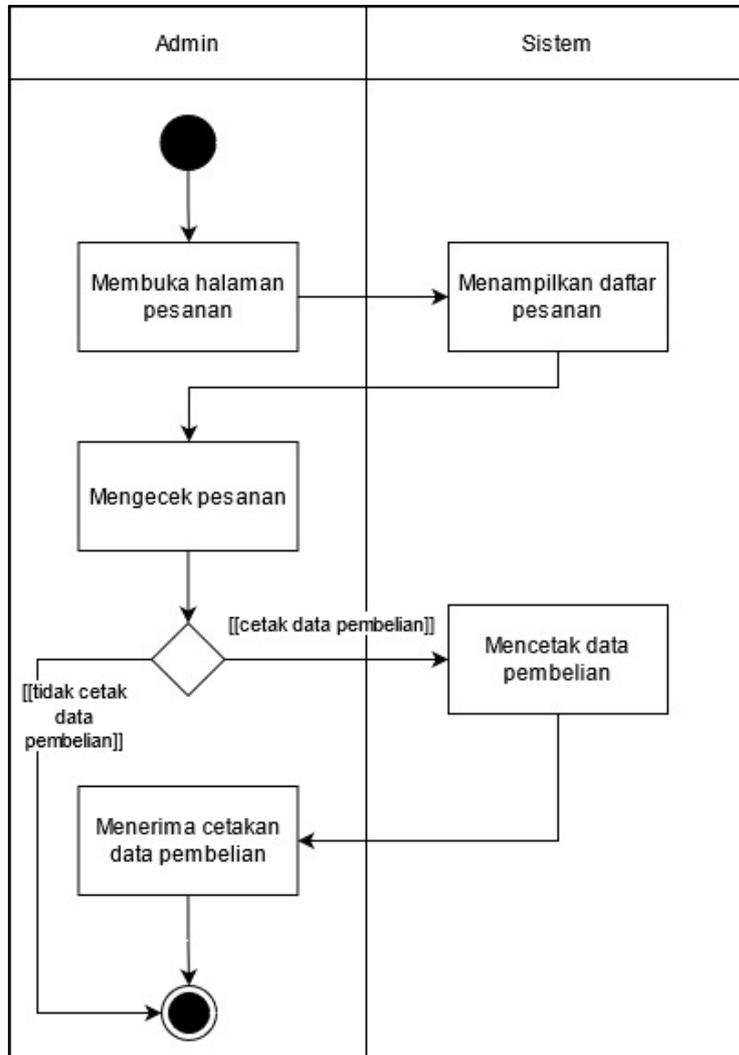
*Activity Diagram* di bawah ini menjelaskan bagaimana *admin* dapat menerima dan menolak pembelian jika bukti pembayaran dari client tidak valid (gambar blur, jumlah uang yang dikirim tidak sesuai dengan total pembelian, dll). *Client* wajib untuk mengirim ulang bukti pembayaran jika masih ingin melakukan transaksi. Transaksi yang tidak dibayar pada waktu yang ditentukan maka otomatis hilang dari riwayat pembelian. Untuk alur lebih jelas bisa dilihat pada Gambar 3. 15 *Activity Diagram* Melihat Informasi Pembelian di bawah.



Gambar 3. 15 Activity Diagram Melihat Informasi Pembelian

### 3.2.3.2.5. Activity Diagram Mencetak Data Pembelian

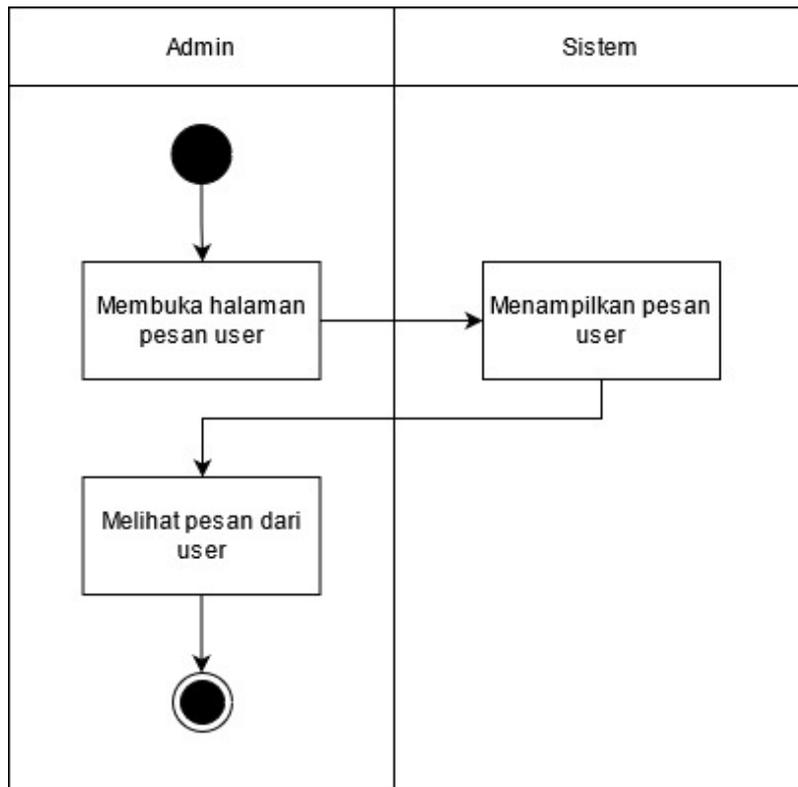
Activity Diagram di bawah ini menjelaskan sebuah opsi atau pilihan yang diberikan oleh sistem kepada admin, yaitu mencetak data pembelian. Untuk informasi lebih lengkap bisa dilihat pada Gambar 3. 16 Activity Diagram Mencetak Data Pembelian di bawah.



Gambar 3. 16 Activity Diagram Mencetak Data Pembelian

### 3.2.3.2.6. Activity Diagram Melihat Pesan Client

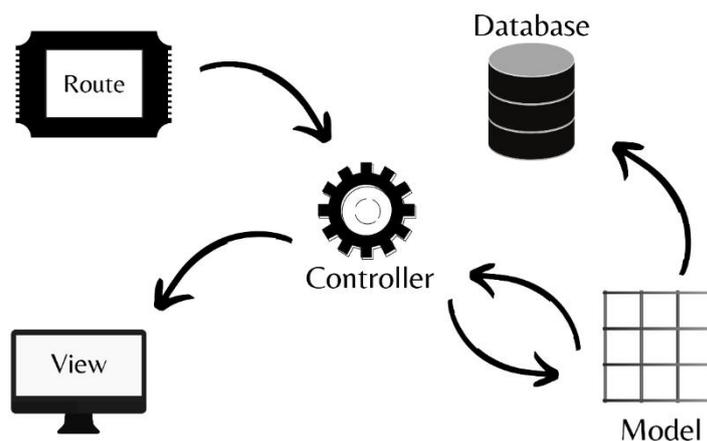
Activity Diagram di bawah ini menjelaskan bagaimana admin bisa melihat pesan yang dikirimkan oleh client seperti yang dijelaskan pada Gambar 3. 17 Activity Diagram Melihat Pesan Client di bawah. Pesan yang dikirim sendiri bisa berupa kritik, saran, maupun pendapat, yang berguna untuk kemajuan instansi.



Gambar 3. 17 Activity Diagram Melihat Pesan Client

### 3.2.4. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur Aplikasi *website* yang kami buat menggunakan metode MVC dengan *framework Laravel*.



Gambar 3. 18 Arsitektur Aplikasi

Gambar 3. 18 Arsitektur Aplikasi ini dibuat untuk pengembangan aplikasi *website* dimana mengikuti arsitektur MVC (*model view controller*). MVC itu sendiri adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC

memisahkan aplikasi berdasarkan komponen- komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, *controller*, dan *user interface*.

- *Model* berisi fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data, dan lain-lain.
- *View* berguna untuk menampilkan hasil program kepada pengguna.
- *Controller* adalah bagian yang menghubungkan *model* dan *view*
- *Route* merupakan bagian yang mengatur rute/jalur pada aplikasi yang di bangun.

### 3.2.5. Lingkungan Pengembang

Agar dapat menjalankan Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Website* ini, dibutuhkan suatu persyaratan perangkat keras dan perangkat lunak seperti pada Tabel 3. 16 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak minimal sebagai berikut:

Tabel 3. 16 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

No	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1.	Processor AMD atau lebih	WIFI / Koneksi internet lainnya.
2.	Memori 512 Mb	Browser ( <i>Mozilla Firefox / Google Chrome</i> ).
3.	Harddisk 80 Gb	Sistem Operasi: Windows 7 atau Linux.
4.	Graphic Card Super VGA 1024 X 768	VsCode
5.	<i>Network Interface Card</i> (NIC) kecepatan 10/100 Mbps	Xampp
6.	CD-ROM Drive, Floppy Disk Drive	
7.	Keyboard untuk proses penginputan informasi yang dibutuhkan oleh sistem	
8.	Monitor untuk mengetahui dan menampilkan output dari sistem. Serta menjadi perantara komunikasi antara sistem dengan pengguna.	
9.	Mouse untuk membantu sistem mengenali inputan dari pengguna	

